MAXI juegos 3

Los GRANDES EXITOS para tu PC

ERBE

Altaya

COLECCIÓN:

MAXI JUEGOS ERBE

EDITA:
Ediciones Altaya, S.A.
Redacción y administración:
Travessera de Gràcia, 17, 6º 1ª
08021 BARCELONA
Tel. (93) 414 14 47 - Fax (93) 200 02 37

Consejero-delegado: Roberto Altarriba
Director general: Fernando Castillo
Director de producción: Manuel Álvarez
Director editorial: Julià de Jòdar
Editora general: Natàlia Díez Ruiz de los Paños
Coordinación editorial: Juan D. Castillo Marianovich
Coordinación de la producción: Jordi Martínez
Servicios editoriales: Llum L. Pijuan

Redacción, diseño y producción:
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

Preimpresión digital:
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5º A
28020 Madrid

Impresión y encuadernación:
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s / n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain

ISBN Obra completa: 84-487-0236-0
ISBN Tomo I: 84-487-0234-4
Depósito legal: B. 9.912/1994

Ediciones Altaya garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

Suscripciones y petición de números atrasados:
SuperDirect, S.L.
Polígono Industrial Fontsanta
Calle Vallespir, 24
08970 Sant Joan Despí
Tel. (93) 477 15 01
Fax (93) 477 00 66

Distribuye para España:
Marco Ibérica. Distribución de Ediciones, S.A.
Ctra. de Irún, km. 13,350
(Variante de Fuencarral) - 28034 MADRID

Distribuye para México:
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco, 435
Col. Petrolera 02400 México D.F.

Distribuye para Argentina:
Capital Federal: Vaccaro Sánchez
C/ Moreno, 794 - 9º piso
CP 1091 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)
Interior: Distribuidora Bertran
Av. Vélez Sarsfield, 1950
CP 1285 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)

CERTIFICADO DE GARANTÍA
Garantizamos que la duplicación de estos discos es la correcta para su perfecta utilización.
No obstante, si existiera cualquier deficiencia relacionada con la misma diríjase a:
MD Láser (Dpto. técnico)
C/ Siro Muela, 28-3
28027 Madrid
(91) 320 59 06
de 9 a 14 h. y de 15 a 18 h.
de lunes a viernes

MAXI JUEGOS ERBE se compone de 31 juegos para PC y de 31 fascículos de aparición quincenal. Los fascículos pueden guardarse en dos archivadores que saldrán a la venta: uno, con los primeros números de la colección, y el otro a mitad de la colección.



THE ULTIMATE CHALLENGE

El último desafío en carreras de coches ha llegado. Vive las más emocionantes carreras a través del desierto, las montañas o lodazales intransitables, haga sol, llueva o nieve, sea de día o de noche... Lotus te permitirá elegir entre un montón de circuitos diferentes con miles de combinaciones en cuanto a trazados y condiciones. Podrás pilotar tres de los más avanzados modelos de coche jamás construidos: la fabulosa bala azul Lotus Esprit S4, la pequeña "bella bestia" M200 o el sorprendente ELAN SE. Ponte el casco, amigo, la carrera va a empezar...

Requisitos mínimos:

- PC-AT con 286 a 8 MHz.
- 512Kb de memoria.
- MS-DOS versión 2.0.
- unidad de disco de 1,44Mb.
- tarjeta gráfica VGA con 256 colores.
- soporta ratón, joystick, teclado y freewheel.
- puede usar el altavoz del PC.

Requisitos deseables:

- PC-AT 386 o superior
- frecuencia de proceso de 25MHz.
- 1Mb de memoria.
- disco duro con 1,5 Mb libres (siempre es más rápido y cómodo que ejecutarlo desde disquetes).
- tarjeta de sonido Roland, AdLib o SoundBlaster.

UN POCO DE HISTORIA...

Los simuladores automovilísticos han estado siempre entre los títulos preferidos por los jugadores, y no ha habido salón recreativo que no haya tenido uno entre sus máquinas, ni microordenador o consola





que no haya contado con alguna versión. Y uno de los títulos por excelencia es Lotus, un juego que tras su éxito en el entorno Amiga llegó al mundo PC. Ahora cuenta con importantes mejoras en la velocidad y suavidad del juego y con gran cantidad de opciones y características nuevas con respecto a anteriores versiones. Existen 5 nuevos tipos de paisajes, cada uno de ellos con sus propias reglas, así como un modelo de coche exclusivo de esta versión, el Lotus M200, un prototipo avanzado que nunca llegará a la línea de producción... ¡Una oportunidad única de hacer de piloto experimental!

ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG

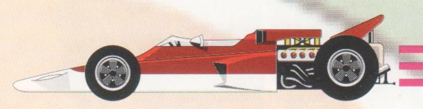


Si quieres las máximas prestaciones y la mayor comodidad al jugar con Lotus es recomendable que instales el juego en tu disco duro. El proceso de instalación copiará el programa al disco duro, situándolo dentro de un directorio. Aunque es posible jugar desde la unidad de floppy directamente, la velocidad general del juego se verá muy afectada.





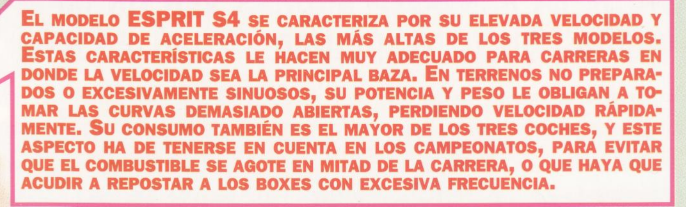




LAS MÁQUINAS

Lotus te va a permitir elegir entre los tres modelos siguientes: el Sprit S4, el Elan SE y el prototipo M-200, evidentemente todos del fabricante Lotus. Cada uno de ellos tiene unas características distintas. Principalmente se diferencian en las velocidades punta, en sus capacidades de aceleración y en las relaciones de velocidad por marcha, lo que les hace adecuados a distintos tipos de recorridos.





EL MODELO **ESPRIT S4** SE CARACTERIZA POR SU ELEVADA VELOCIDAD Y CAPACIDAD DE ACELERACIÓN, LAS MÁS ALTAS DE LOS TRES MODELOS. ESTAS CARACTERÍSTICAS LE HACEN MUY ADECUADO PARA CARRERAS EN DONDE LA VELOCIDAD SEA LA PRINCIPAL BAZA. EN TERRENOS NO PREPARADOS O EXCESIVAMENTE SINUOSOS, SU POTENCIA Y PESO LE OBLIGAN A TOMAR LAS CURVAS DEMASIADO ABIERTAS, PERDIENDO VELOCIDAD RÁPIDAMENTE. SU CONSUMO TAMBIÉN ES EL MAYOR DE LOS TRES COCHES, Y ESTE ASPECTO HA DE TENERSE EN CUENTA EN LOS CAMPEONATOS, PARA EVITAR QUE EL COMBUSTIBLE SE AGOTE EN MITAD DE LA CARRERA, O QUE HAYA QUE ACUDIR A REPOSTAR A LOS BOXES CON EXCESIVA FRECUENCIA.

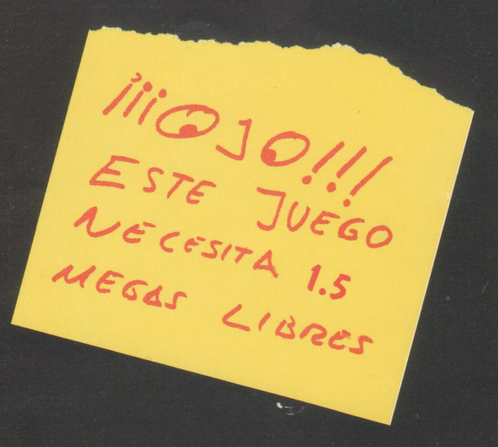
EL MODELO **ELAN SE** ES EL DE PRESTACIONES MÁS BAJAS, AUNQUE SEA UNO DE LOS MÁS RECOMENDABLES PARA TERRENOS EN MUY MALAS CONDICIONES.



EL **M-200** NUNCA HA SALIDO DE LA FÁBRICA DE LOTUS, SALVO COMO PROTOTIPO. ASÍ PUES, TIENES LA OPORTUNIDAD DE CORRER CON UN COCHE QUE, EXCEPTUANDO A LOS PILOTOS EXPERIMENTALES DE LA PROPIA COMPAÑÍA LOTUS, NADIE MÁS HA CONDUCIDO. SUS CARACTERÍSTICAS ESTÁN A MEDIO CAMINO ENTRE LAS DEL ESPRIT Y LAS DEL ELAN, Y LO HACEN ADECUADO PARA LA MAYORÍA DE LAS CONDICIONES DE TERRENO QUE TE PUEDAS ENCONTRAR. NO TIENE NI EL EMPUJE NI LA VELOCIDAD DEL **S4** PERO RESULTA SER MUCHO MÁS MANIOBRABLE Y MENOS PROPENSO A SALIRSE EN LAS CURVAS CERRADAS.

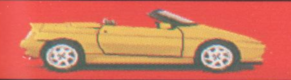
AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D

Es conveniente hacer una copia de seguridad de los disquetes originales del juego, y hacer la instalación desde esa copia, así evitaremos cualquier "desastre". Para ello puedes usar el comando DISKCOPY del MS-DOS, o cualquier utilidad de copia de otros programas.



Después de eso, guarda los originales en un sitio seguro, protege la copia de seguridad que has hecho contra escritura, y utilízala para instalar o para jugar. Debes comprobar que el espacio libre en tu unidad de disco es de 1,5Mb.

¡¡¡Comprueba que tienes suficiente disco duro libre antes de instalar el juego!!!







LA PANTALLA DE JUEGO

LA PANTALLA DE JUEGO CONTIENE VARIAS INFORMACIONES ÚTILES SOBRE LA SITUACIÓN DE TU COCHE DURANTE UNA CARRERA. EN LA PARTE SUPERIOR IZQUIERDA DE LA PANTALLA PODRÁS VER UN MARCADOR CON TU VELOCIDAD ACTUAL EN KMS POR HORA. DEBAJO DE ÉL, UNA BARRA HORIZONTAL TE DIRÁ LAS REVOLUCIONES DE TU MOTOR. POR ÚLTIMO, ESTÁ EL INDICADOR DE LA MARCHA EN LA QUE VAS. TODO LO ANTERIOR ES COMÚN A LOS DOS MODOS DE JUEGO: CAMPEONATO Y ARCADE.

MODO CAMPEONATO

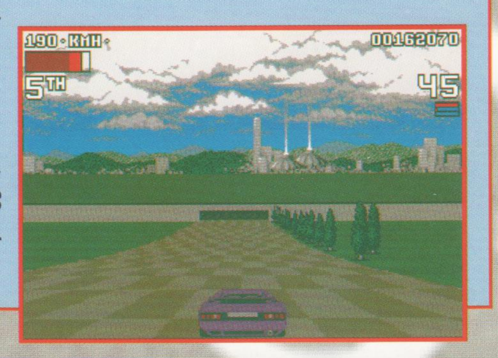
VERÁS, EN LA ESQUINA SUPERIOR DERECHA DE LA PANTALLA, UNA BARRA HORIZONTAL, QUE ES EL NIVEL DEL COMBUSTIBLE QUE TE QUEDA. DEBAJO SUYO HAY UNA BARRA QUE TE INDICARÁ TU POSICIÓN RELATIVA CON RESPECTO AL RESTO LOS JUGADORES. VERÁS TAMBIÉN UN INDICADOR NUMÉRICO QUE ES TU POSICIÓN EN LA CARRERA Y, DEBAJO DE ESTE INDICADOR, VERÁS UNA PILA DE BARRAS HORIZONTALES QUE TE INFORMAN SOBRE LAS VUELTAS QUE HAS DADO AL CIRCUITO Y LAS QUE TE QUEDAN. UNA LÍNEA HORIZONTAL CON COLOR SIGNIFICA UNA VUELTA COMPLETADA.





MODO ARCADE

EN LA PARTE SUPERIOR DERECHA, SE ENCUENTRAN, POR ESTE ORDEN, TU PUNTUACIÓN, LA BARRA DE POSICIÓN RELATIVA RESPECTO A LOS DEMÁS JUGADORES, TU NÚMERO DE POSICIÓN EN LA CARRERA Y EL INDICADOR DE VUELTAS RESTANTES.



ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG

PARA INSTALAR EL JUEGO, INSERTA EL DISQUETE EN LA UNIDAD DE FLOPPY. CAMBIA AL DISQUETE CON A: (O BIEN B:). TECLEA INSTALL SEGUIDO DE LA LETRA DE LA UNIDAD EN DONDE QUIERES QUE SE INSTALE EL JUEGO (POR EJEMPLO INSTALL C:) Y PULSA ENTER A CONTINUACIÓN. EL PROGRAMA DE INSTALACIÓN EMPEZARÁ POR CREAR EL DIRECTORIO LOTUS Y DESPUÉS COPIARÁ EN ÉL VARIOS FICHEROS DEL DISQUETE. CUANDO TODO EL PROCESO TERMINE APARECERÁ EL PROMPT DEL MS-DOS TRAS UN MENSAJE QUE TE INDICA CÓMO ARRANCAR EL JUEGO.







SENTADO AL VOLANTE

Si tienes prisa por empezar a jugar con Lotus, cuando haya pasado la presentación del juego y te aparezca la pantalla principal de opciones, selecciona el icono de START y, tras seleccionar qué coche vas a emplear y la música del juego, te verás en la línea de salida del primer circuito pre-programado. Podrás usar las siguientes teclas para controlar las evoluciones del coche y del juego:

TECLA	ACCIÓN
CURSOR IZQUIERDO	GIRAR A LA IZQUIERDA
CURSOR DERECHO	GIRAR A LA DERECHA
CURSOR ARRIBA	AUMENTAR UNA MARCHA
CURSOR ABAJO	REDUCIR UNA MARCHA
ENTER	ACELERAR
INSERT	FRENAR
P	PAUSA
ESC	SALIR DE LA CARRERA

También podrás usar uno de los siguientes dispositivos: ratón, teclado, joystick o freewheel (volante de conducción) para controlar el coche durante la carrera. Sea cual sea el dispositivo que uses, tendrás que seleccionarlo en la opción CONTROL de la pantalla principal de opciones. Para usar el ratón deberás tener cargado el driver correspondiente a tu modelo. Una vez seleccionado el icono del ratón en la pantalla secundaria de CONTROL podrás configurarlo, eligiendo una de estas dos posibilidades:

ACCIÓN	CONFIGURACIÓN 1	CONFIGURACIÓN 2
CAMBIAR A UNA MARCHA LARGA	BOTÓN IZQUIERDO DEL RATÓN	CURSOR ARRIBA
REDUCIR MARCHA	BOTÓN DERECHO DEL RATÓN	CURSOR ABAJO
ACELERAR	CURSOR ARRIBA	BOTÓN IZQUIERDO DEL RATÓN
REDUCIR	CURSOR ABAJO	BOTÓN DERECHO DEL RATÓN

Para poder usar un JOYSTICK deberás primero seleccionar su icono en la pantalla secundaria de CONTROL. Al hacerlo el programa pedirá que lo calibres, para lo cual deberás primero moverlo arriba a la izquierda completamente y disparar, después abajo a la derecha y disparar de nuevo y, por último, dejar que se centre y volver a disparar.

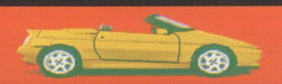
EL TECLADO puede usarse sin ninguna configuración especial, según viene definido de origen, o re-definir las teclas según tu propio criterio y gusto. Para ello deberás pulsar ENTER después de haber iluminado el recuadro REDEFINE en la pantalla secundaria de CONTROL. Te irá pidiendo que pulses la tecla que asignas a cada función (izquierda,derecha, marcha más larga, reducir marcha, acelerar y frenar).

El dispositivo FREEWHEEL es básicamente un joystick. Para usar uno deberás configurar el LOTUS como si tuviera conectado un joystick "normal". Para calibrarlo deberás girar el volante hacia la izquierda, empujarlo hacia adelante y disparar, después, girar el volante hacia la derecha, tirar de él y disparar y, finalmente, dejar que se centre su recorrido y disparar.

AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D

EL PROGRAMA DE INSTALACIÓN HABRÁ CREADO UN DIRECTORIO \LOTUS EN LA UNIDAD DE DISCO QUE LE HAYAMOS INDICADO AL REALIZAR LA INSTALACIÓN. PARA JUGAR, TECLEA PRIMERO CD \LOTUS PARA PASAR AL DIRECTORIO DEL JUEGO, Y DESPUES LOTUS PARA CARGAR EL JUEGO. SI TIENES ALGUN PROBLEMA CONFIRMA QUE ESTÁS EN EL DISCO CORRECTO. UNA VEZ QUE SE HA PUESTO EN MARCHA, Y DESPUÉS DE LA PRESENTACIÓN DEL JUEGO, EL PROGRAMA NOS MOSTRARÁ LA PANTALLA PRINCIPAL DE OPCIONES, EN LA QUE, ENTRE OTRAS COSAS, PODREMOS SEÑALAR SI VAMOS A USAR EL TECLADO, EL RATÓN, EL JOYSTICK, EL FREEWEEL...




C·O·N·F·I·G·U·R·A·C·I·Ó·N

Después de la presentación verás la pantalla principal de opciones. En ella podrás configurar todos los aspectos del juego, desde qué tipo de control vas a usar (teclado, ratón o joystick) hasta diseñar un circuito.

Podrás moverte entre las distintas opciones usando los cursores. La opción seleccionada quedará rodeada por un recuadro rojo. Para cambiar alguna opción dentro de una de las cajas pulsa la tecla ENTER hasta que se ilumine la opción que quieres. Algunas de las cajas te llevarán a otras pantallas secundarias de selección de opciones, cómo por ejemplo la caja "SOUND", con la que seleccionarás la fuente de sonido que quieres. De arriba hacia abajo y de izquierda a derecha encontrarás las siguientes cajas de opciones:

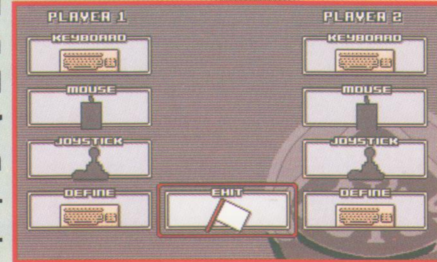


- PLAYER 1: aquí podrás escribir el nombre del primer jugador.

- GEARS (modo de control de las marchas): permite seleccionar entre control manual de las marchas o bien control automático.

- ACCELERATE (modo de acelerador): permite elegir entre usar el botón de disparo o empujar hacia adelante el joystick para acelerar o frenar el coche.

- CONTROL: podrás elegir si juegas usando el teclado, un ratón o bien un joystick. Al seleccionar esta caja y pulsar ENTER se te mostrará otra pantalla de selección. En ésta seleccionarás qué dispositivo vas a usar, tanto para el primer jugador como para el segundo. Al seleccionar los iconos de "joystick" y de "ratón" se te mostrarán otros iconos para configurar o calibrar cada uno de estos dispositivos. Hay un icono que te permitirá asignar nuevas teclas a cada control del coche (acelerar, frenar, girar en cada dirección y otras).



- CONSTRUCTOR (diseñador de pistas): hay una sección entera dedicada a esta opción.

- START (empezar el juego): pues, eso.

- GAME (tipo de juego): te permitirá seleccionar entre el modo arcade y el modo campeonato. En el modo "campeonato", representado por una copa, tu objetivo será competir contra otros participantes en varias carreras a lo largo de toda la temporada. Para poder pasar a la siguiente carrera deberás quedar entre los diez primeros y, si juegas en el modo "dos jugadores", bastará con que al menos uno

de los dos acabe entre las diez primeras posiciones para que los dos jugadores pasen. Tu posición de salida para una carrera dependerá del puesto en el que acabes la anterior. Si necesitas repostar combustible podrás hacerlo en los boxes que hay justo detrás de la línea de salida o en los puestos de control. Para usarlos sólo tendrás que entrar en la pista auxiliar que hay detrás de las señales de repostar y detener el coche. En el modo arcade, representado por un cronómetro, correrás contra reloj. Tu objetivo será acabar la carrera con el máximo número de puntos posible y dentro del límite de tiempo. No necesitarás preocuparte por el combustible.



- COURSE (tipo de circuito): te va a permitir seleccionar los circuitos en los que correrás. Los tres primeros iconos -son gráficos lineales- se corresponden con tres series predeterminadas de circuitos cuya dificultad está catalogada como: "fácil" (con siete circuitos), "media" (diez circuitos) y "difícil" (formada por quince circuitos). Las secuencias de circuitos son distintas para los modos arcade y campeonato, lo que hace un total de sesenta y cuatro circuitos. El cuarto icono -un circuito cerrado-, permitirá seleccionar un circuito que tú hayas creado en la pantalla RECS. El quinto icono seleccionará una secuencia de circuitos diseñados por el jugador y cuyos códigos hayan sido escritos en la sección DEFINE.

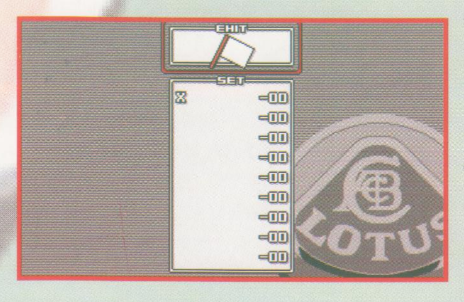
- PLAYERS (número de jugadores): seleccionará uno o dos jugadores. En el modo de dos jugadores la pantalla aparecerá dividida en dos mitades. En cada una de ellas correrá uno de los jugadores.

- CODE (código): esta casilla sirve para escribir directamente el código de un circuito previamente generado con la opción RECS.

- PLAYER 2: en esta casilla podrás escribir el nombre del segundo jugador.

- SOUND (tipo de sonido): al pulsar ENTER sobre esta opción aparecerá otra pantalla en la que podrás seleccionar la tarjeta de sonido que tengas, o bien poner o quitar la música.

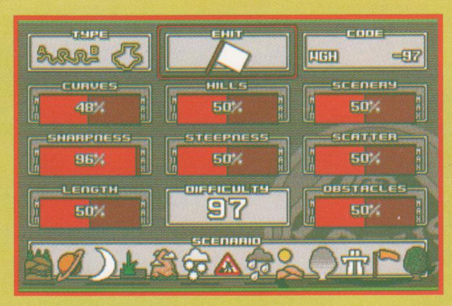
- DEFINE (códigos de pistas seleccionadas): pulsando la tecla ENTER sobre esta opción el programa te llevará a una pantalla en la que podrás escribir los códigos de los circuitos sobre los que quieres correr al seleccionar la quinta opción en la caja COURSE. Lotus creará un fichero de configuración en el que estarán estos códigos, de forma que se conservarán de una partida a otra, sin tener que volver a escribirlos.





LAS OPCIONES

DISEÑO DE CIRCUITOS (RECS)

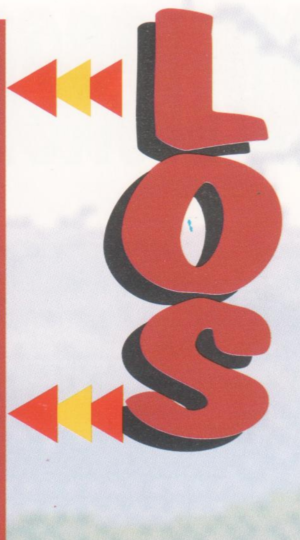


Este sistema de diseño de circuitos permite crear varios trillones (¡Sí! ¡TRILLONES!) de variaciones y aun así resulta extraordinariamente sencillo de usar. Su segunda ventaja está en el hecho de que una vez creado un circuito no será necesario grabarlo para conservarlo para futuras partidas, consumiendo así espacio en el disco duro. Bastará con que recordemos el "nombre" del diseño, ya que en realidad es un código.

Cada uno de los dígitos de ese código se corresponde con el valor de uno de los componentes que conformarán las características del circuito (escenario, longitud, dificultad, cantidad de obstáculos, etc). Por ejemplo, el primer dígito de un código representa el valor que tiene el escenario, cambiando de un tipo de escenario a otro según vayamos cambiando el valor de ese primer dígito.

Los códigos pueden ser escritos directamente en la opción CODE de la pantalla principal de opciones o de la pantalla secundaria RECS. De esta forma podrás coleccionar, e incluso intercambiar con tus amigos, los escenarios más difíciles o más pintorescos que hayas diseñado. La mayoría de las opciones que te van a permitir crear un circuito pueden contener valores entre el 0% y el 100%, en incrementos del 4%. Cada componente tiene un propósito diferente, y hay un total de once componentes, además de la opción Code que resume el código del circuito creado.

- **Type (tipo):** podrás elegir entre correr dando vueltas en un circuito cerrado o bien una carrera por fases.
- **Curves (curvas):** determina la cantidad de curvas que puede tener. Cuanto mayor sea el porcentaje que contenga esta opción, con más curvas tendremos que enfrentarnos.
- **Sharpness (trazado):** esta característica programará si las curvas y giros son muy cerrados o abiertos y sencillos de pasar.
- **Lenght (longitud):** determinará la longitud del recorrido.
- **Hills (colinas):** con un porcentaje bajo en esta opción conseguirás que el paisaje sea muy llano, mientras que un valor alto determinará un circuito con muchos desniveles.
- **Steepness (escarpadura):** programa la altura de los desniveles.
- **Dificulty (dificultad):** ajustará la dificultad general del circuito. Entre otras cosas se encargará de modificar la agresividad de los demás conductores o el límite de tiempo para realizar ese circuito.















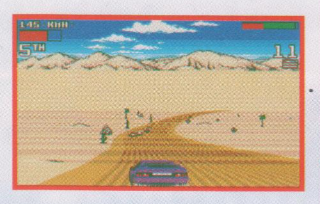
-En el **RALLY** la carretera está llena de barro y agua.

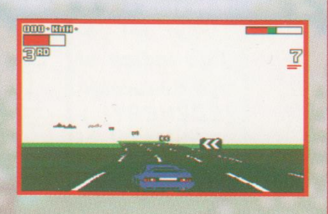
- En el paisaje **FUTURISTA** verás como fondo una ciudad de avanzada tecnología. Este escenario encierra varias trampas, como son unos imanes a los lados de la carretera y un rayo láser que perseguirá a tu coche.
- En el paisaje **NOCTURNO** la visibilidad es muy baja.



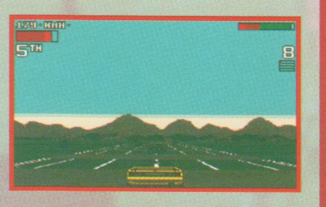
- El escenario tipo **PANTANO** está compuesto básicamente de aceite y barro, con partes de la carretera totalmente inundadas de agua.
- Los circuitos de **MONTAÑA** ponen a prueba tu destreza en los adelantamientos.
- Si hay **NIEVE** la visibilidad disminuye y además el terreno se vuelve muy resbaladizo.
- Los circuitos con **OBRAS** tendrán obstáculos y zonas en las que la calzada se estrecha.
- En época de **LLUVIAS** el estado del firme hará que correr sea todo un desafío.
- En el **DESIERTO**, la arena puede invadir los laterales.
- La **NIEBLA** disminuirá drásticamente la visibilidad.
- Los circuitos basados en **AUTOPISTAS** tienen una complicación más: hay vehículos que circulan en el sentido contrario. Sin embargo, puede convertirse en una ventaja, ya que a veces puedes aprovechar el carril contrario para adelantar a un coche más lento.
- Los escenarios con **VIENTO** son difíciles porque el coche se desplazará hacia los laterales, fuera de control.
- En los escenarios de **BOSQUE** la carretera estará flanqueada por grandes árboles.











- **Code (código):** aquí irá apareciendo el código del circuito según lo vayas creando.
- **Scenery (paisaje):** aquí se programa el grado de detalle de los paisajes.
- **Scatter (dispersión):** controlará la aparición en mayor o menor grado de hileras de árboles, ornamentos, arbustos y otros elementos a los lados de la carretera.
- **Obstacles (obstáculos):** con esta opción elegirás entre una carretera limpia o con muchos obstáculos que harán que tu coche pierda velocidad si impacta contra ellos.
- **Scenario (escenario):** con esta opción elegirás el paisaje general por donde transcurrirá la carrera. Cada uno de los iconos representa un tipo de paisaje. De izquierda a derecha son: rally, futurista, de noche, pantanos, montaña, nieve, obras en la carretera, lluvia, desierto, niebla, autopista, con viento y bosque. Cada uno de estos paisajes tiene sus propias peculiaridades, que describimos más arriba.

EXPLICACIÓN DE LOS CÓDIGOS RECS:

Los códigos RECS están compuestos por 10 caracteres. Los ocho primeros siempre son letras y cada posición contiene el valor de alguna de las características del circuito. Los dos últimos son siempre números y corresponden al grado de dificultad del circuito, de 00 a 99.

SCENERY	TYPE "a-b"	TYPE "cerrado"
rally	X	R
futurista	W	P
de noche	V	Q
pantanos	M	Y
de montaña	N	S
con nieve	Z	O
con obras	G	I
con lluvia	L	D
en el desierto	F	B
con niebla	J	U
en una autopista	T	E
con viento	C	A
en el bosque	H	K

La primera posición del código indica el tipo de paisaje (SCENERY) y también si el recorrido del circuito será abierto o cerrado (TYPE).

1

POSICIÓN	CARACTERÍSTICA
1	scenario & type
2	curves
3	sharpness
4	lenght
5	hills
6	stepness
7	scenery
8	scatter
9	obstacles

NOTA: el carácter "_" representa un espacio).

2

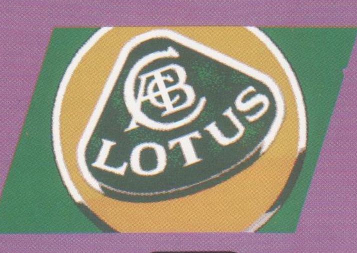
VALOR	0%	4%	8%	12%	16%	20%	24%	28%	32%	36%	40%	44%	48%	50%
LETRA	X	R	W	P	V	Q	M	Y	N	S	Z	O	G	_
	52%	56%	60%	64%	68%	72%	76%	80%	84%	88%	92%	96%	100%	
	I	L	D	F	B	J	U	T	E	C	A	H	K	

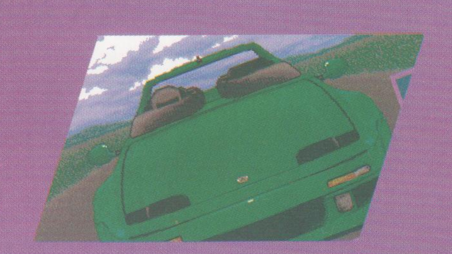
A partir de la segunda posición cada letra representará un porcentaje, desde el 0 por cien hasta el 100 por cien con incrementos del 4 por ciento.

3

Aquí tienes algunos ejemplos de códigos RECS. Basta con que teclees dichos códigos en el juego para correr en estos circuitos.





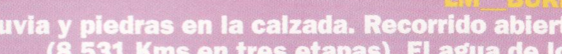




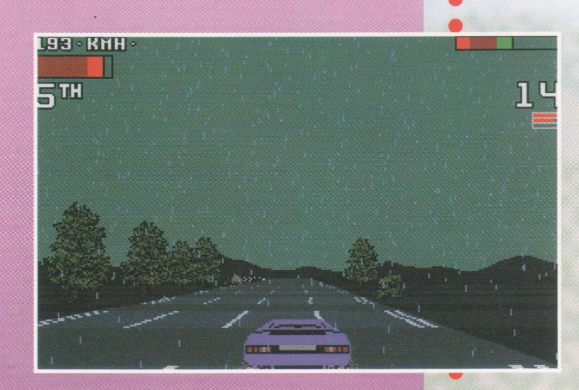
ALGUNOS EJEMPLOS



ZSO_BUKBX
Nieve. Recorrido abierto (8.641 Kms en 4 etapas). A altas velocidades la nieve hace que el coche resbale en las curvas. Aprovecha esto para tomar curvas muy seguidas. Acelera de forma progresiva y, al principio de la carrera, mantente en cuarta marcha hasta haber dejado atrás a la mayoría de los coches. Deberás repostar al principio de la última vuelta.

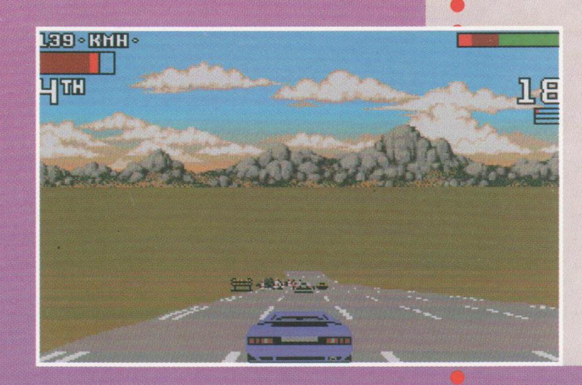


LM__BUKBI
Lluvia y piedras en la calzada. Recorrido abierto (8.531 Kms en tres etapas). El agua de los bordes de la carretera frenará el avance de tu coche. Al golpear una piedra, o si te sales de la carretera, acelera progresivamente para que el coche se agarre bien a la calzada. Usa la quinta marcha sólo en los tramos rectos de la carretera. No olvides repostar en la segunda vuelta.

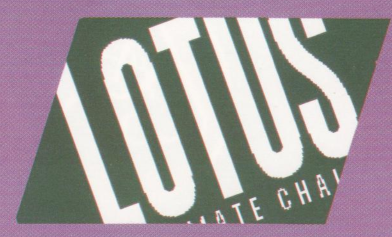


JJVTQZFCJ
Niebla. Recorrido abierto (11.608 Kms en 5 etapas). Los demás coches son agresivos y no se dejan adelantar. Deja que se pongan en fila y al aproximarte a un coche ajusta tu velocidad a la suya. Aprovecha cualquier hueco que deje y, una vez que le hayas adelantado, acelera al máximo hasta que llegues cerca del siguiente coche. Tendrás que repostar en la tercera vuelta.

GNBSDIWIB
Carretera con obras. Recorrido abierto (7.157 Kms en tres etapas). Fíjate en las señales de tráfico y así no chocarás con los diversos obstáculos que hay. Si chocas con las señales, con las piedras o con los carteles, al estar muy cerca unos de otros, tu coche frenará. Es un circuito muy difícil.









ALGUNOS EJEMPLOS

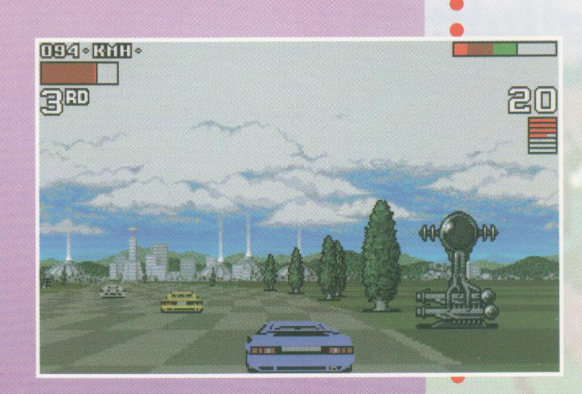


ELKSKFOLD

Autopista con carriles en los dos sentidos y camiones que cruzan. Recorrido cerrado (6 vueltas, 2.417 Kms). Este circuito presenta muchos cambios de rasante en las curvas. Deberás tener cuidado si entras en el carril contrario, ya que si colisionas con los vehículos que vienen de frente, tu velocidad se reducirá considerablemente y perderás un tiempo precioso.

PKQ_XFOLK

Escenario futurista, con armamento láser a ambos lados de la calzada y zonas "TURBO", en donde podrás conseguir mayor velocidad. Ten en cuenta que los rayos láser no son sólo elementos decorativos; son disparos reales que te frenarán al alcanzarte. Recorrido cerrado (7 vueltas, 2.472 Kms). Muchas curvas seguidas, aunque no hay ningún cambio de rasante.



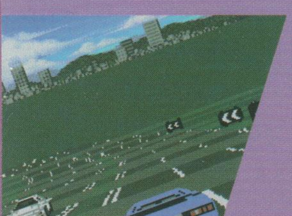
SQ_UMQCLU

Circuito de montaña, con rocas a la derecha y una valla continua a la izquierda. Recorrido cerrado (8 vueltas, 2.884 Kms). La única precaución que se debe tener es, durante los adelantamientos, no rozar ni las rocas ni la valla, ya que esto hace que nuestra velocidad disminuya rápidamente. Por lo demás, no es un recorrido demasiado complicado.

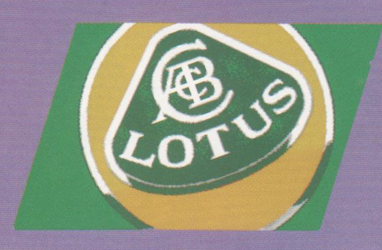
MARIPEPA

Es posible usar todo tipo de palabras de hasta 9 letras como código RECS. En este caso tenemos un circuito cerrado con paisaje de pantanos. Hay agua a los lados de la carretera y obstáculos que harán saltar a nuestro coche, lo cual sera útil para realizar adelantamientos que de otro modo no podamos realizar.











Próxima entrega:

con el Fascículo nº 4, el Maxijuego

• STREET FIGHTER II

AVISO

CERTIFICADO DE GARANTÍA

Ante cualquier deficiencia relacionada con la duplicación de estos discos, sírvase llamar a:

MD LASER (DPTO. TÉCNICO)

Telf. (91) 320 59 06

DE 9 A 14 H. Y DE 15 A 18 H.

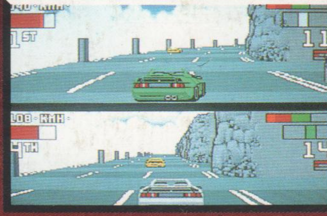
DE LUNES A VIERNES

LOTUS

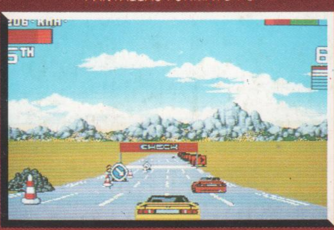
Ponte al volante de un fantástico coche de alto rendimiento, el Lotus Esprit, y asómbrate con uno de los más rápidos juegos de carreras.

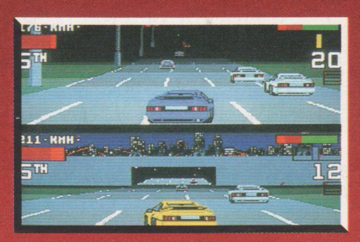
Este fantástico, super rápido y suave juego te ofrece:

- Modo para un jugador a pantalla completa o dividida en el modo para dos jugadores.
- Elige realizar tu carrera en un magnífico Elan M200 o en el impresionante último modelo Esprit S4. (De 0 a 60 mph en menos de 4.7 segundos y con una velocidad máxima superior a 164 mph.)
- 13 escenarios y condiciones variadas que incluyen nieve, bosque, desierto, autopista, niebla, noche, pantanos, tormentas, viento, obras en carretera, barro, montaña y paisajes futurísticos.
- Selecciona el modo Campeonato para probar tu habilidad y control o el modo Arcade para que pises a fondo los pedales.
- Realiza carreras en circuitos o compite en fases contra reloj.
- 64 circuitos incorporados, además del único sistema RECS (Racing Environment Construction System) que te dará la posibilidad de diseñar hasta 5 trillones de circuitos.
- Fantásticos gráficos, música y efectos de sonido.



PANTALLAS FORMATO PC







SI TIENES UN PC, ¡EMPIEZA LA CARRERA!







LA PIRATERIA ES DELITO



